



Fast Action Battle Game

Cuaderno de Reglas de la Serie

Diseño de la Serie: Rick Young
***Golan '73* por Michael Gustavsson y Rick Young**

Una traducción de Manuel Suffo

CONTENIDO

1.0 INTRODUCCIÓN.....	2
2.0 PALABRAS CLAVE Y CONCEPTOS.....	2
3.0 SECUENCIA DE JUEGO.....	4
4.0 FASES DE REFUERZOS Y ADMINISTRACIÓN.....	5
5.0 APILAMIENTO Y MOVIMIENTO.....	7
6.0 COMBATE.....	9
7.0 FASES DE REACCIÓN Y PENETRACIÓN.....	13
8.0 ACCIONES ESPECIALES Y FUNCIONES DE ESTADO MAYOR.....	14
9.0 FASE DE SUMINISTRO.....	15
10.0 NOTAS DEL DISEÑADOR.....	16



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

I.0 INTRODUCCIÓN

La serie de juegos *Fast Action Battle (FAB)* fue diseñada para recrear batallas importantes en la primera mitad del Siglo XX, usando bloques de madera para representar las formaciones de combate principales (unidades) y las fichas de cartón para representar los elementos de apoyo (recursos).

Como comandante de campo del bando que el jugador haya elegido, debe decidir cómo hacer el mejor uso de sus unidades, reservas, recursos y Acciones Especiales para cumplir con sus objetivos asignados.

Estos juegos están diseñados para ofrecer un buen sentido de la historia y un juego ágil (comparado con otros juegos de guerra del mismo tema), mientras resulte divertido y desafiante. ¡A divertirse!

Hay referencias a otras reglas – por ejemplo, (4.3) – en estos cuadernos. Estas referencias pueden ser ignoradas cuando se está leyendo las reglas por primera vez. Proporcionan ayuda para encontrar una regla que pudiera necesitarse durante la partida.

2.0 CONCEPTOS Y PALABRAS CLAVE

2.1 GENERALIDADES

Dados de 10 caras—Independientemente de los modificadores y la finalidad de la tirada, una tirada de 1 siempre dará lugar a un éxito y una tirada de 10 siempre dará lugar a un fallo. Los dados incluidos con cada juego FAB están numerados del 1 al 10. Si se desea usar dados de diez caras que estén numerados del 0 al 9, trátense cada tirada de 0 como una tirada de 10.

Reglas Exclusivas—Las Reglas Exclusivas (aquellas que comienzan en la sección 11.0 en el Cuaderno de Escenarios) representan reglas que son específicas de la batalla que se está representando. Si contradicen las Reglas de la Serie, las Reglas Exclusivas tienen preferencia.

Primer Jugador—Éste es el jugador que mueve primero cada turno y está indicado en las Reglas Exclusivas (13.1).

Taza de Selección—Ésta es un recipiente opaco, tal como una taza de café, de la que se sacan recursos y eventos al azar. Cada jugador necesita una taza de selección (no incluidas en el juego).

Recuadros de Estatus—Cada jugador tiene su propio grupo de Recuadros de Estatus en la hoja del mapa. El Recuadro de Disponibles contiene los recursos/eventos que son utilizables; el Recuadro de Usados contiene los recursos que han sido usados en el turno de juego en curso; y el Recuadro de Eliminados contiene todos los eventos utilizados y las unidades/recursos que han sido eliminados.

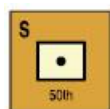
Número de Éxito—Éste es el número necesario (o menor) con un dado de 10 caras para tener éxito en lo que se esté intentando. El Número de Éxito básico siempre es 5. Éste puede ser modificado arriba o abajo por modificadores aplicables. Estos modificadores están indicados en la Tabla de Combate en la Hoja de Ayuda del Jugador en las secciones de regla correspondientes.

2.2 UNIDADES, RECURSOS, EVENTOS Y MARCADORES



Unidades—Éstas son los elementos principales de combate y maniobra. El tamaño de cada unidad depende de la batalla representada, pero normalmente es un Regimiento, Brigada o División, y está representada por un bloque de madera con una etiqueta que se le ha pegado según la Hoja de Comienzo. Normalmente los bloques se ponen sobre un lado, con las etiquetas orientadas de forma que el contrario no pueda verlas, proporcionando un sistema de inteligencia limitada. El valor de paso actual deberá ser el del borde superior de la pieza de juego. El valor más alto en cada etiqueta representa esa unidad a plena potencia.

Recursos—Estas fichas de cartón representan pequeñas formaciones que pueden ser asignadas a las batallas que el jugador estime más cruciales. Hay dos tipos de recursos de combate para los fines del juego; apoyo indirecto (artillería, fuego naval, etc.), y



apoyo directo (formaciones independientes de ingenieros, infantería, blindados, etc.). Brevemente, estos tipos de recursos se les denominarán a partir de ahora recursos de artillería y recursos de batalla, respectivamente. También pueden ser incluidos diferentes recursos no de combate, dependiendo de la batalla representada (estado mayor del mando, combustible, etc.).

Eventos—Cada ficha de evento contiene el título del evento que lo representa y el turno de juego en el que la ficha se añade a la taza de selección. Los eventos incluyen reemplazos, misiones aéreas, Acciones Especiales, y otros eventos que ocurrieron o podrían haber ocurrido en la batalla. El uso de cada evento se explica en las Reglas Exclusivas (17.0).



Acciones Especiales—Las Acciones Especiales representan un esfuerzo extra del mando y en suministros usados para ayudar a que las unidades actúen más y mejor en el desarrollo de la misión (8.0).



Marcadores del Juego—Estas fichas se usan para llevar una información del juego, estado de la unidad, y señalar cosas tales como defensas sobre el terreno, puentes volados, y asaltos por río en la hoja del mapa.

2.3 DETALLES DE LAS UNIDADES

Clase Blindados e Infantería—Las unidades y recursos que son de la clase blindados representan formaciones con componentes acorazados importantes. Las unidades y recursos que son de la clase infantería representan formaciones sin componentes acorazados importantes. Las Reglas Exclusivas indicarán qué tipos de unidades son de cada clase (13.3).

Buen Orden—Las unidades sin un marcador de desorden o uno de recuperación se dice que están en buen orden y operan con las capacidades habituales.

Desorden—Las unidades (no recursos) pueden quedar desordenadas, lo que afecta a sus capacidades hasta que se recuperan (6.5).

Tales unidades se señalan con un marcador de desorden o en recuperación.

Escalas Superiores—Las Reglas Exclusivas identificarán las Escalas Superiores (Cuartel General [HQ] de Cuerpo o Ejército) y sus colores de identificación (13.2). Estas Escalas Superiores son un concepto administrativo y no están representadas por piezas de juego reales, pero todas las unidades, recursos, y eventos en el juego mostrarán a qué Escala Superior pertenecen por sus colores en sus etiquetas y fichas (mostrado en el fondo de las fichas para eventos y dentro de los símbolos de unidad para unidades y recursos).



Cheques de Moral—En ciertas ocasiones las reglas pedirán que una unidad haga un chequeo de moral contra su calidad de tropa para ver si es capaz de resistir el estrés de la misión que se le ha encomendado (6.7).

Unidad Punta—Ésta es la unidad que lidera el ataque para el Atacante y defiende los accesos claves para el Defensor. Ambos bandos señalan una unidad punta para cada combate (6.24).



Unidades en Reserva—Éstas son unidades que han sido señaladas con un marcador de reserva, que están limitadas por la cantidad de fichas en el juego. Las unidades en reserva pueden mover en una Fase de Movimiento futura (5.21).

Pérdida de Pasos—Los pasos son los incrementos por los cuales las unidades son reconstruidas por ciertos eventos (o el uso de Acciones Especiales) y se desgastan por la pérdida de pasos. Los pasos están representados por el número de puntos en el borde exterior de las etiquetas de unidad, estando el valor de paso actual en el borde superior. Si una unidad de varios pasos sufre una pérdida de paso, reduce su valor de paso actual rotando el bloque 90° en sentido antihorario. Si una unidad a la que sólo le queda un paso sufre una pérdida de paso, es eliminada.

Calidad de Tropa—Esto representa la capacidad, equipamiento, entrenamiento y



motivación de las unidades /recursos, y se muestra con el color de los puntos en el borde de la pieza. Los puntos rojos representan tropas de calidad de élite, los puntos negros representan tropas de calidad de veteranos, y los puntos blancos representan tropas de calidad de reclutas. La calidad de tropa actual puede cambiar cuando el valor de paso actual de la unidad cambie. La calidad de tropa actual de una unidad puede proporcionar modificadores del Número de Éxito para chequeos de combate y moral.

Estado de Unidad—Esto hace referencia a la condición actual de una unidad (buen orden o desordenada; con o sin suministro; marcada como una reserva o no).

2.4 ÁREAS

Área—Cada espacio de juego numerado y con nombre en el mapa se denomina un área. Las unidades en juego siempre deberán estar dentro de un área.

Áreas Disputadas y No Disputadas—Un área que contenga fuerzas de ambos bandos se dice que está disputada. Un área que no contenga fuerzas o sólo fuerzas de un bando se dice que está no disputada.

Áreas Controladas (amiga o enemiga)—Cada área está controlada por un bando o el otro, tanto si está disputada o no. Un área está controlada por el bando que fue su último ocupante. Qué jugadores comienzan cada escenario controlando todas las áreas viene identificado por las Reglas Exclusivas (24.0). El cambio del control de un área ocurre en el momento en que una o más unidades del otro bando son las únicas ocupantes. Los recursos pueden retener, pero no cambiar el control de un área. Úsense los marcadores de control para las áreas donde el bando que las controla no es obvio (9.2).

Terreno—Aparte de los límites de río con puentes volados, el terreno no tiene efecto sobre el movimiento. El símbolo de dificultad del terreno que aparece dentro de cada área coincide con un Número de Dificultad del Terreno en la Clave del Mapa

que es un modificador que se aplica contra el fuego cercano del Atacante (6.28).

Área Recién Disputada—Un área recién disputada es un área que contiene unidades de ambos bandos, la cual estaba no disputada justo antes de terminar la Fase de Movimiento. Las áreas recién disputadas son reconocibles al comienzo de la Fase de Combate porque las unidades en ellas aún no han sido tumbadas bocarriba.

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

3.1 FASE DE REFUERZOS

Ambos jugadores reciben nuevas unidades, recursos, y eventos, y también recolocan recursos del Recuadro de Usados (4.1).

3.2 TURNO DEL PRIMER JUGADOR

El Primer Jugador mueve primero en cada turno de juego y es el Jugador en Fase para los pasos 3.21 y 3.28 abajo. El Segundo Jugador es el Jugador No en Fase.

3.21 Fase de Administración

Los recursos y eventos se añaden al Recuadro de Disponibles (4.2a). Ambos jugadores pueden jugar después los eventos y recursos de ingenieros (4.2b y 4.2c).

3.22 Fase de Movimiento Operacional

Cada una de las unidades del Jugador en Fase puede mover, construir defensas, mantener su posición, o ser marcada como reserva (5.21–5.24).

3.23 Fase de Movimiento Estratégico

El Jugador en Fase puede mover unidades señaladas con un marcador de reserva vía movimiento estratégico (5.4). Las restricciones a aplicar se encuentran en 14.8.

3.24 Fase de Combate

Se resuelven todos los combates requeridos o deseados por el Jugador en Fase, en el orden que determine el Jugador en Fase, según las reglas de combate (6.0), una ronda de combate por área seleccionada.

3.25 Fase de Reacción

El Jugador No en Fase mueve las unidades de reserva que desee mover, hasta su asignación de movimiento completa,

quitando el marcador de reserva de las unidades que haya movido (7.2).

3.26 Fase de Movimiento de Penetración

El Jugador en Fase mueve las unidades señaladas con un marcador de explotación (6.89, las unidades de reserva (5.21), y cualquier otra unidad que active vía Acción Especial (8.21) según desee, en el orden que desee (7.3).

3.27 Fase de Combate de Penetración

Debe resolverse una ronda de combate en las áreas recién disputadas y puede resolverse en cualquier parte gastando una Acción Especial (8.22). Una vez comienza esta Fase de Combate, no se permite más movimiento en el turno de jugador en curso.

3.28 Fase de Suministros

Ambos jugadores verifican el control de áreas, se chequea el suministro para unidades amigas, y se ajustan los marcadores de desorden; luego el Jugador en Fase hace los chequeos de moral sin suministro; y luego ambos jugadores quitan todos los marcadores que corresponda (9.0).

3.3 TURNO DEL SEGUNDO JUGADOR

El Segundo Jugador realiza ahora las Fases de la 3.21 a la 3.28 como el Jugador en Fase, convirtiéndose el Primer Jugador en el Jugador No en Fase.

3.4 CHEQUEO DE VICTORIA

Se calculan los Puntos de Victoria (19.0) y se hace un chequeo de victoria por muerte súbita (19.4).

3.5 AVANCE DEL TURNO DE JUEGO

Si no se consiguió una victoria de muerte súbita, se avanza el marcador de Turnos al siguiente turno a menos que se haya acabado de jugar el último turno del juego. En tal caso, se chequean las condiciones de victoria del escenario para determinar qué bando ha ganado la partida.

4.0 FASES DE REFUERZOS Y ADMINISTRACIÓN

4.1 FASE DE REFUERZOS

Ambos jugadores realizan cada una de las siguientes acciones en la secuencia indicada seguidamente:

a) Si la Acción Especial reutilizable de un jugador estuvo disponible para él en el último turno y no la usó (aún está en el Recuadro de Disponibles), el jugador puede mover un recurso de su elección directamente del Recuadro de Usados al Recuadro de Disponibles, mientras que sigue conservando la Acción Especial reutilizable en el Recuadro de Disponibles para el turno en curso. Se mueve cualquier Acción(es) Especial(es) reutilizable en el Recuadro de Usados de cada jugador a sus respectivos Recuadros de Disponibles.

b) Ambos jugadores mueven alguno o todos los recursos que queden en sus Recuadros de Usados a sus respectivas tazas de selección.

c) Se ponen las unidades de refuerzo en sus áreas de entrada correspondientes como se muestra en la etiqueta de unidad. No hay coste de movimiento en la colocación de estas unidades en sus áreas de comienzo. Nótese que las letras de área de entrada en el mapa son etiquetas que identifican las áreas de entrada adjuntas, y no son áreas propiamente dichas. La colocación no puede violar el apilamiento, ni pueden ponerse unidades en un área controlada por el enemigo a menos que el área esté vacía en ese momento. Si la etiqueta de la unidad indica dos áreas, éstas indican un rango de áreas de entrada disponibles (por ejemplo, AC significa que la unidad puede ponerse en las Áreas de Entrada A, B o C). Si todas las áreas de entrada indicadas están bloqueadas en ese momento por lo anterior, la llegada de la unidad se retrasa en un turno y luego llega al área de entrada apropiada permitida más cercana (14.2). Otra opción sería gastar una Acción Especial para redirigir el refuerzo en su turno indicado (8.27). Las unidades llegan a plena potencia a menos que venga indicado lo contrario en el escenario.

d) Se ponen los recursos/eventos de refuerzo en la taza de selección.

4.2 FASE DE ADMINISTRACIÓN

Esta Fase ocurre al comienzo de cada turno de jugador y se realiza en la secuencia siguiente:

a) Ambos jugadores cogen al azar un número de recursos/eventos de su taza de

selección tal como viene indicado en el Registro de Turnos (véase ejemplo abajo), poniendo las fichas sacadas en el Recuadro de Disponibles.

9		Legend	
Oct 10		Syrian	Israeli
4/1	3/9	?/?	?/?
6/4		Admin Phase Asset/Event	
		← Draw = 1st / 2nd	
		← Net VP's Syrian / Israeli	

b) El Jugador en Fase puede jugar eventos en ese momento en el Recuadro de Disponibles, y usar recursos de ingenieros actualmente en el Recuadro de Disponibles para realizar funciones de ingenieros (4.3). El Jugador en Fase también puede realizar Funciones de Estado Mayor (8.3) y usar ciertas Acciones Especiales (8.25 y 8.26) en este momento.

c) El Jugador No en Fase puede jugar después eventos, Funciones de Estado Mayor, Acciones Especiales y recursos de ingenieros como arriba.

4.21 Uso de Evento Alternativo

Cualquier jugador puede elegir usar un evento para mover dos recursos (no unidades ni otros eventos), a elección del jugador propietario, del Recuadro de Eliminados a la taza de selección, en lugar de para su finalidad impresa (17.0).

4.22 Eventos Usados

Tanto si se usó para su finalidad impresa o el uso alternativo de arriba, los eventos son de sólo 1-uso y cada uno se pone en el Recuadro de Eliminados después de ser usado.

4.3 FUNCIONES DE INGENIEROS

Cada recurso de ingenieros en el Recuadro de Disponibles puede ser usado para realizar una de las funciones definidas desde 4.31 a 4.35 abajo, una función especificada en las Reglas Exclusivas (14.5), o pueden usarse como un recurso de batalla durante el combate (6.32 y 6.33).

4.31 Volar Puente(s)

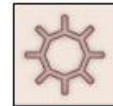


Los puentes pueden ser demolidos (volados) donde el jugador de los ingenieros tenga un área no disputada, con suministro, controlada-amiga y adyacente al límite de río. Cada recurso de ingenieros puede volar hasta dos puentes en una Fase de Administración, siempre que ambos puentes estén adyacentes a la misma área válida. Se pone un marcador de puente volado sobre los límites de río afectados y se pone el recurso de ingenieros en el Recuadro de Usados.

4.32 Reparar un Puente

Para reparar un puente volado, el jugador de ingenieros debe controlar ambas áreas adjuntas al puente volado o controlar un área y disputar la controlada por el enemigo. Cada recurso de ingenieros puede reparar un puente en una Fase de Administración. El área controlada-amiga desde la que se está originando la reparación debe tener suministro y no disputada. Se quita el marcador de puente volado y se pone el recurso de ingenieros en el Recuadro de Usados.

4.33 Construir Defensas



Se pone el marcador de defensas en cualquier área no disputada, controlada-amiga y con suministro que contenga al menos una unidad amiga de la misma Escala Superior que los ingenieros, y luego pone el recurso de ingenieros en el Recuadro de Usados.

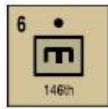
4.34 Construir un Bloqueo de Carretera



Se pone un marcador de bloqueo de carretera en cualquier área controlada-amiga con suministro y vacía que tenga un Número de Dificultad del Terreno de 1 o más, y luego pone el recurso de ingenieros en el Recuadro de Usados. El efecto del bloqueo de carretera es que para el turno de jugador en curso, la primera unidad enemiga que entre en el área debe pagar un punto de movimiento adicional (pero no además del +1 que se paga si hay fuerzas amigas presentes), y luego acabar su movimiento en esa área. El marcador de bloqueo se quita cuando una unidad enemiga paga esa penalización o en

la Fase de Suministro del turno del mismo jugador (9.5).

4.35 Crear un Bloqueo de Carretera Defendido



Se pone el recurso de ingenieros mismo en lugar de un marcador de bloqueo de carretera en un área controlada-amiga, con suministro y vacía que tenga un Número de Dificultad del Terreno de 1 o más. El bloqueo defendido es idéntico al bloqueo de arriba, excepto que el recurso de ingenieros no es retirado por una unidad enemiga que entre en el área, actuando en parte como una unidad, por lo que puede intentar volar puentes siguiendo la regla 5.35d, y causa que todas las unidades enemigas se detengan en el área, forzándolas a resolver combate. En la Ronda de Combate, el Defensor no puede usar una Acción Especial para reforzar ni retirarse antes del combate y un recurso de artillería de la misma Escala Superior es el único recurso que puede ser asignado para ayudar a los ingenieros defensores (no eventos). Si los ingenieros defensores sobreviven hasta la Fase de Suministro (con o sin combatir), se ponen en el Recuadro de Usados.

Nota: sólo se usan los bloqueos defendidos para evitar una crisis, ya que a menudo darán lugar a la destrucción de un valioso recurso de ingenieros.

5.0 APILAMIENTO Y MOVIMIENTO

5.1 LÍMITES DE APILAMIENTO

Cada área puede contener hasta dos unidades de cada bando. Ninguna unidad puede acabar voluntariamente su movimiento sobreapilada. Los límites de apilamiento son obligados al final de cada Fase y en cada Fase de Combate retirando (6.6) las unidades en exceso en esos momentos. Las unidades incapaces de retirarse legalmente para corregir el sobreapilamiento son eliminadas. No hay límite de apilamiento para los recursos.

5.2 OPCIONES DE LA FASE DE MOVIMIENTO OPERACIONAL

En una Fase de Movimiento Operacional, cada unidad válida puede ponerse en reserva, mover a otra área al alcance de su asignación

de movimiento, construir defensas, o mantener su posición.

5.21 Poner Unidades en Reserva

Los marcadores de reserva pueden ponerse sobre unidades válidas (14.7) en la Fase de Movimiento Operacional, hasta el límite de la cantidad de fichas en el juego. Una unidad que esté en reserva puede mover en la misma Fase de Movimiento Operacional, en la Fase de Movimiento Estratégico, en una Fase de Reacción, o en una Fase de Movimiento Operacional de Penetración. El marcador de reserva se quita cuando la unidad mueve, cuando el área que contiene la reserva se vuelve disputada, o en la siguiente Fase de Suministro del jugador enemigo (9.5).

5.22 Mover a Otra Área

En una Fase de Movimiento Operacional amiga, cada unidad de clase infantería tiene una asignación de movimiento de tres puntos de movimiento, y cada unidad de clase blindados tiene una asignación de movimiento de seis puntos de movimiento. Ninguna unidad puede exceder su asignación de movimiento a menos que sólo mueva 1 área (5.33). Las unidades se revelan (se tumban bocarriba) cuando entran en un área disputada si las otras fuerzas dentro de esa área ya están bocarriba desde una Ronda de Combate anterior, incluso si las unidades existentes salen para permitir que entren nuevas unidades. En otro caso el área que contiene unidades enemigas se convierte en recién disputada y las unidades permanecen levantadas hasta la Fase de Combate.

5.23 Construir Defensas

Una unidad puede gastar toda su asignación de movimiento en un área no disputada para poner un marcador de defensas en esa área. Sólo las unidades con suministro en buen orden pueden construir defensas. Todas las unidades amigas a la unidad que construye las defensas se benefician de ellas en esa área. Se quita un marcador de defensas cuando éste absorbe el primer impacto en combate, cuando el área no contiene una unidad amiga al final de alguna Fase, por ingenieros enemigos en combate (6.33), o cuando el área está disputada en cualquier Fase de Suministro. Las defensas nunca dan beneficios a las unidades enemigas. Las unidades enemigas tienen un modificador de

-1 del Número de Éxito cuando dispara a unidades amigas que están en defensas en el momento en que se tiran los dados atacantes.

5.24 Mantener la Posición

La unidad ni mueve ni cambia su estatus.

5.3 MOVIMIENTO OPERACIONAL

5.31 Límites y Conexiones

Cada área está separada de otras áreas por sus límites. Las unidades usan conexiones para cruzar esos límites, que cuestan puntos de movimiento. Las Reglas Exclusivas pueden introducir otros tipos de límites y/o conexiones [14.1].

Tipos de Límites—Los tipos de límite estándar son como sigue:

• Límite Abierto→



• Límite de Río→

- Un puente siempre existe en cada límite de río a menos que haya un marcador de puente volado.
- Los puentes volados afectan al movimiento.



Tipos de Conexiones—Los tipos de conexiones estándar son como sigue:

• Conexión de Carretera→

- Coste de movimiento básico: 1 PM
- Donde una carretera principal conecta dos áreas adyacentes.
- Las carreteras principales que conectan áreas adyacentes no tienen que estar conectadas entre sí dentro de un área.



• Conexión de Campo→

- Coste de movimiento básico: 2 PM
- Donde ninguna carretera principal conecta dos áreas adyacentes.



5.32 Coste de Puntos de Movimiento Entre Áreas

Las unidades pueden mover entre áreas adyacentes. Las unidades no pueden mover en diagonal a través del punto donde los límites se cortan. Los costes de movimiento son como sigue:

- Si una carretera conecta dos áreas (tanto si cruza un límite abierto o un límite de río), el cruce cuesta 1 punto de movimiento.
- En otro caso, es una conexión de campo (tanto si cruza un límite abierto o de río) y el cruce cuesta 2 puntos de movimiento.
- Un límite de río donde el puente haya sido volado le cuesta a una unidad toda su asignación de movimiento el cruzarlo. Esto ignora los dos puntos anteriores.
- Entrar en un área que ya contenga unidad(es) y/o recursos, amigos y/o enemigos, cuesta 1 punto de movimiento adicional (en total).
- Las unidades que salen de un área disputada pagan 1 punto de movimiento adicional (5.34).
- Las unidades sin suministro y/o desordenadas sólo tienen permitido entrar en un área adyacente (5.33).

5.33 Movimiento Mínimo Garantizado

Una unidad siempre puede mover desde su punto de comienzo a un área adyacente no prohibida, incluso si tal movimiento excediera su asignación de movimiento.

5.34 Salir de un Área Disputada

Si se sale de un área disputada, la primera área en la que se entra debe ser controlada-amiga y no disputada. A partir de esa primera área permitida la unidad puede continuar moviendo, hasta el límite de su asignación de movimiento, pero esa unidad ni puede entrar ni crear otra área disputada en esa misma Fase de Movimiento.

5.35 Otras Restricciones del Movimiento:

- a) Las unidades siempre se mueven de una en una, completando una unidad su movimiento antes de que la siguiente unidad comience su movimiento.
- b) Las unidades deben detenerse cuando entran en un área que contenga unidad(es) enemiga(s) o un bloqueo de carretera (4.34 y 4.35).

c) Sólo una unidad puede cruzar cada límite de río (tanto si el puente está volado o no) a un área ocupada-enemiga en cada Fase de Movimiento. No hay límite al número de unidades que cruzan un límite de río a áreas no disputadas, incluso si dejan un área disputada.

d) Una unidad que intenta cruzar un límite de río a un área recién disputada activa una oportunidad para el bando contrario de intentar volar ese puente. Este intento es opcional, y tiene éxito con un 1-5. Si el puente es volado, la unidad que activó el intento aún puede cruzar el río si comenzó la Fase adyacente al área objetivo. Si la unidad no cruza o no puede hacerlo, no paga el coste de movimiento por el área en la que iba a entrar. En vez de eso pierde 1 punto de movimiento pero puede continuar moviendo.

e) Se pone un marcador de asalto por río para las áreas recién disputadas (solamente) donde todas las unidades atacantes cruzaron límites de río hacia el área y al menos una de las unidades atacantes cruzó un puente volado hacia el área.



5.4 MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

Sólo las unidades con suministro que estén señaladas con un marcador de reserva pueden mover estratégicamente. Véase la regla 14.8 para las restricciones aplicables. Para mover estratégicamente, la unidad se mueve de su área de comienzo a cualquier otra área controlada-amiga y con suministro que pueda trazar una ruta continua de conexiones de carretera y campo, sin cruzar un puente volado ni entrar ni atravesar un área controlada-enemiga o una disputada. Se quita el marcador de reserva de las unidades que mueven estratégicamente.

6.0 COMBATE

6.1 REGLAS GENERALES

El combate es obligado en áreas recién disputadas. El combate es opcional (a elección del Jugador en Fase) donde un área ya estaba disputada, indicado porque las unidades ya están bocarriba al comienzo de la Fase de Combate. Los combates se resuelven en el orden elegido por el Atacante. Sólo se resuelve una ronda de

combate por área seleccionada por Fase de Combate.

6.2 LA RONDA DE COMBATE

La siguiente secuencia debe seguirse cada vez que se resuelve una Ronda de Combate en un área. Para el combate, el Jugador en Fase siempre es el Atacante, y el Jugador No en Fase siempre es el Defensor. Las unidades desordenadas no pueden participar para el Atacante ni recibir bajas pero participan para el Defensor como es habitual (con el modificador de -1 del Número de Éxito por estar desordenada).

6.21 Decisión de Acción Especial del Defensor

El Defensor puede usar una Acción Especial para reforzar o retirarse de esa batalla (8.23 y 8.24). Si el Defensor se retira, surge una oportunidad de explotación (6.8), y esa Ronda de Combate ha terminado (se procede a 6.29), en otro caso continúa a 6.22 abajo.

6.22 Atacante Asigna Recursos

Probado que sus fuerzas presentes están con suministro (de la Fase de Suministro) y pueden trazar en ese momento una ruta de suministro válida (9.31), el Atacante puede asignar recursos a esa batalla de su Recuadro de Disponibles poniéndolos en el área disputada. Si todas las unidades atacantes son de la misma Escala Superior, hasta **dos** recursos de artillería y/o un evento de esa Escala pueden ser asignados al Atacante, además de hasta **ocho** recursos de combate de la misma Escala Superior que las unidades atacantes. Si están implicadas unidades de Escalas Superiores diferentes, no pueden asignarse recursos de batalla (ni eventos); sólo los recursos de artillería están permitidos (hasta uno de cada Escala Superior implicada).

6.23 Defensor Asigna Recursos

Probado que sus fuerzas presentes pueden trazar en ese momento una ruta de suministro válida (9.31), el Defensor puede asignar recursos a esa batalla de su Recuadro de Disponibles poniéndolos en el área disputada. Si todas las unidades defensoras son de la misma Escala Superior, no puede asignarse más de **un** recurso de artillería y/o un evento de esa Escala, además de hasta **cinco** recursos de combate de la misma

Escala Superior que las unidades defensoras. Si están implicadas unidades de Escalas Superiores diferentes, solo puede asignarse un recurso de artillería de cualquiera de las Escalas implicadas (no recursos de batalla ni fichas de evento). Esto también se aplica si el único defensor es un recurso (4.35).

6.24 Designar Unidades Punta, luego Revelar Unidades

Ambos bandos designan sus unidades punta, primero el Defensor. Para un área recién disputada, el Defensor designa, pero no revela la unidad punta hasta que el Atacante también designa su unidad punta. Cada unidad (y recurso) que dispara comparará durante cada paso de disparo subsiguiente su propio tipo de unidad y calidad de tropa contra la unidad punta del bando contrario para determinar los modificadores aplicables a su propio N° de Éxito. La unidad punta para ambos bandos también será la primera unidad en sufrir una pérdida de paso en la Ronda de Combate (los recursos de batalla pueden sufrir bajas antes que la unidad punta). La unidad punta no puede ser un recurso a menos que no haya unidad presente. Después de que ambos bandos hayan designado sus unidades punta, las unidades no reveladas de ambos bandos son reveladas en líneas opuestas, con sus valores de paso actuales orientados hacia la línea de unidades enemigas.

6.25 Artillería Atacante Dispara

El Atacante tira un dado por recurso de artillería asignado, modificando el Número de Éxito según venga indicado por la Tabla de Combate. Todos los impactos se aplican al Defensor según la regla 6.42. Si la unidad punta es eliminada, debe elegirse una nueva siguiendo la regla 6.24 si quedan defensores. Si todos los defensores no-artillería son eliminados, surge una oportunidad de explotación (6.8) para el Atacante y la Ronda de Combate acaba después de que cualquier artillería defensora dispare (6.26).

6.26 Artillería Defensora Dispara

El Defensor tira un dado por recurso de artillería asignado (algunos de los juegos FAB permiten más de uno para ciertos Defensores—véase 16.0), modificando el Número de Éxito según venga indicado en la Tabla de Combate. Todos los impactos se

aplican al Atacante según la regla 6.41. Si la unidad punta es eliminada, debe elegirse una nueva siguiendo la regla 6.24 si quedan atacantes. Si el Atacante aborta el ataque (6.41b), la Ronda de Combate acaba (se procede a 6.29), en otro caso continúa con la regla 6.27 abajo.

6.27 Fuego Cercano Defensivo

El Defensor dispara con las unidades y recursos de batalla que le queden, tirando un dado por paso que dispare, modificando el Número de Éxito según venga indicado en la Tabla de Combate. Después de que se tiren todos los dados, se aplican todos los impactos al Atacante según la regla 6.41, empezando de nuevo con la prioridad “a”. Si el Atacante aborta el ataque (6.41b), la Ronda de Combate acaba (se procede a la regla 6.29), en otro caso se continúa con 6.28 abajo.

6.28 Fuego Cercano de Ofensiva

El Atacante dispara con las unidades y recursos de batalla que le queden, tirando un dado por paso que dispare, modificando el Número de Éxito según venga indicado en la Tabla de Combate. Después de que se tiren todos los dados, se aplican todos los impactos según la regla 6.42, empezando de nuevo con la prioridad “a”. Si todas las unidades y recursos de batalla defensores son eliminados quedando al menos 1 impacto sin aplicar, surge una oportunidad de explotación (6.8) para el Atacante.

6.29 Fin de la Ronda de Combate

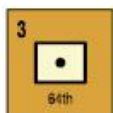
Ambos bandos mueven los recursos supervivientes (de artillería y de batalla) del área disputada a su propio Recuadro de Usados. Si a ambos bandos le quedan unidades en el área, las unidades continúan bocarriba en líneas contrarias dentro del área, en otro caso las unidades que queden (más las unidades que se retiran) se levantan y se orientan de forma que queden ocultas al enemigo.

6.3 RECURSOS EN COMBATE

Los recursos se usan en combate asignándolos a una batalla, primero el Atacante, después el Defensor decide sus opciones de retirada o refuerzo (6.21-6.23).

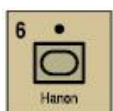
6.31 Recursos de Artillería

El Atacante puede asignar uno o dos recursos de artillería por batalla mientras que el Defensor sólo puede asignar uno. La artillería dispara en la Ronda de Combate (6.25 y 6.26). A los recursos de artillería no se les pueden asignar pérdidas de pasos (6.43).



6.32 Recursos de Batalla

Los recursos de batalla pueden ser asignados a cada batalla si se cumplen las condiciones apropiadas (6.22 y 6.23). Los recursos de batalla no modifican la calidad de tropa actual de ninguna unidad en la batalla, ni vice versa. Los recursos de batalla disparan con unidades amigas (6.27 y 6.28). Cada recurso de batalla que sufre una pérdida de paso es eliminado.



6.33 Recursos de Ingenieros en Combate

Un recurso de ingenieros asignado puede eliminar automáticamente el marcador de defensas enemigo, si hay alguno, en lugar de disparar como un recurso de batalla. Para hacer esto el recurso de ingenieros debe haber sobrevivido al fuego de artillería y cercano defensivo, y el Atacante no debe haber abortado el ataque. El marcador de defensas enemigo se quita antes de que otras unidades amigas disparen, negando así el modificador de -1 del Número de Éxito de las defensas.



6.4 DISTRIBUCIÓN DE IMPACTOS Y PRIORIDADES

Los impactos se aplican según las reglas siguientes. Todos los impactos se distribuyen por una combinación de absorber impactos (debido a abortar el ataque, retirar defensas, quedar desordenada y/o retirarse de la batalla) y recibir impactos aplicando pérdidas de paso.

Los jugadores usan la secuencia de prioridad de impactos apropiada (6.41 y 6.42) para aplicar impactos contra sus propias unidades y recursos de batalla.

6.41 Prioridades de Impactos para impactos contra el Atacante

a) Pérdida de Pasos Obligatoria: el primer impacto siempre se toma como una pérdida de paso infligida sobre la unidad punta o eliminando algún recurso de batalla asignado.

b) Si se anotaron más impactos, el Atacante debe elegir entre:

- **Abortar el Ataque:** se ignoran los demás impactos abortando el ataque. Las unidades que abortan el ataque permanecen en el área disputada y quedan desordenadas. Para asaltos por río (5.35e), la unidad(es) que aborta no puede permanecer en el sitio; queda desordenada y se retira (6.6) de vuelta a través del río(s) que cruzó. El resto de recursos que fueran asignados son enviados al Recuadro de Usados.

- **Aplica Pérdidas de Pasos:** recibe los impactos restantes aplicando pérdidas de pasos. Se siguen las reglas de asignación de pérdida de pasos de 6.43.

6.42 Prioridades de Impactos para impactos contra el Defensor

a) Pérdida de Defensas si Hay: el primer impacto en la Ronda de Combate de cualquier fuente que dispara es absorbido retirando el marcador de defensas, si hay.

b) Opción de Desorden debido a Fuego de Artillería: cuando se aplican los impactos de la artillería, un impacto puede ser absorbido (después de que se haya retirado cualquier marcador de defensas) poniendo un marcador de desorden en todas las unidades defensoras (no recursos) que estén en buen orden o en recuperación (6.5). Si todas las unidades defensoras ya están desordenadas o sólo hay recursos defensores (4.35), esta opción no es posible.

c) Opción de Retirada debido al Fuego Cercano: cuando se aplican los impactos del fuego cercano de ofensiva, un impacto puede ser absorbido (después de que se haya retirado el marcador de defensas) retirando todas las unidades presentes (6.6—nótese que las unidades en retirada que no están ya desordenadas se desordenan). Los recursos no se retiran físicamente; sino que los recursos supervivientes se ponen en el Recuadro de Usados después de la batalla.

La retirada no es posible para áreas defendidas sólo con recursos (4.35). Las unidades/recursos en retirada continúan susceptibles a la prioridad (d) abajo para los impactos que quedan sin aplicar. Cualquier recurso que no pueda retirarse según las Reglas Exclusivas queda destruido y su baja cuenta como un impacto recibido para cada uno de estos recursos destruidos.

d) Aplicar Pérdidas de Pasos: los impactos que queden (después de que se haya retirado el marcador de defensas y se haya tomado la opción de arriba de desorden/ retirada) se toman aplicando pérdidas de pasos, usando las reglas de asignación de pérdidas de pasos de 6.43. Si el Atacante inflige más impactos de los que el Defensor pueda absorber/tomar, surge una oportunidad de explotación (6.8) para el Atacante.

6.43 Asignación de Pérdida de Pasos

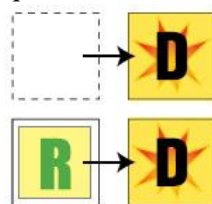
Las pérdidas de pasos se asignan a discreción de cada jugador a sus propias unidades y recursos de batalla según las restricciones siguientes:

- La primera unidad en sufrir una pérdida de pasos debe ser la unidad punta (los recursos de batalla pueden sufrir bajas antes que la unidad punta).
- Cada unidad y recurso de batalla amigo presente debe recibir una pérdida de paso antes de que cualquier unidad reciba una segunda pérdida de paso.
- Después de que todas las unidades amigas presentes hayan recibido una pérdida de paso y todos los recursos de batalla amigos hayan sido eliminados al recibir una pérdida de paso cada uno, no hay más restricciones en cómo el jugador propietario distribuye las pérdidas de paso restantes.

6.5 RESULTADOS DE DESORDEN Y RECUPERACIÓN

Las unidades (no recursos) pueden quedar desordenadas (véase 9.33 para los efectos de estar desordenada) durante una Fase de Combate. Cuando esto ocurre, se pone un marcador de desorden sobre la unidad(es) afectada. La recuperación es un proceso de dos pasos para las unidades válidas (véase 9.35 para el procedimiento a seguir en las Fases de Suministro). Las unidades con un marcador de recuperación sufren todos los efectos de estar desordenadas. Las unidades

que sufren un resultado de desorden mientras que están “en recuperación” tienen que volver otra vez el marcador por su cara de desorden. No hay efecto adicional cuando se aplica un resultado de desorden a unidades que ya están desordenadas.



6.6 RETIRADAS

El cualquier momento en que se pide una retirada, el jugador propietario mueve las unidades en retirada de una en una desde el área de donde se origina la retirada a un área controlada-amiga adyacente, no disputada (dos unidades en retirada pueden retirarse a áreas diferentes), incluso si una retirada es a través de un puente volado. Si hay elección, el área escogida debe contener una o menos unidades. Si tales áreas adyacentes contienen dos unidades amigas, la unidad debe continuar retirándose como se acaba de ver y continuar haciéndolo, avanzando (hasta llegar) al área controlada amiga no disputada más cercana que contenga una o más unidades. Si la unidad no puede retirarse, debe recibir pérdida(s) de paso. Las retiradas no requieren puntos de movimiento. Las unidades que se retiran son señaladas con un marcador de desorden después de retirarse a menos que sean retiradas vía Acción Especial (8.24). Los recursos supervivientes no se retiran, sino que se ponen en el Recuadro de Usados después de que la batalla quede totalmente resuelta.

6.7 CHEQUEOS DE MORAL

En ciertos momentos las reglas pedirán que una unidad/ recurso haga un chequeo de moral para determinar si puede cumplir un objetivo o resistir un desafío en términos del juego. Un chequeo de moral se realiza tirando un solo dado de diez caras por cada unidad/recurso afectado, siendo modificado el Número de Éxito de 5 por la calidad de tropa (-2 para reclutas, +2 para élite) y/o estar desordenada o sin suministro (-1 cada uno). Una unidad oculta que hace un chequeo de moral debe ser revelada en lo que dure la tirada. La penalización por fallar un chequeo de moral varía dependiendo de la situación y se detalla en las reglas correspondientes.

6.8 OPORTUNIDADES DE EXPLOTACIÓN

Si el Defensor de una batalla es completamente eliminado (excluyendo recursos de artillería) por fuego de artillería, se retira vía Acción Especial, o es eliminado por fuego cercano quedando al menos un impacto sin resolver, resulta una oportunidad de explotación, y todas las unidades de clase blindados atacantes en esa área hacen un chequeo de moral (excepción – las explotaciones nunca surgen de asaltos por río o Fases de Combate de Penetración). Una unidad oculta que hace un chequeo de moral debe ser revelada en lo que dure la tirada. El jugador puede declinar la oportunidad y seguir oculto. Las unidades de clase blindados que pasan su chequeo de moral ponen un marcador de explotación sobre ellas. Esto permite a las unidades marcadas mover en la Fase de Movimiento de Penetración (7.3).



7.0 FASES DE REACCIÓN Y PENETRACIÓN

7.1 VALIDEZ

Las unidades del Jugador No en Fase que están señaladas con un marcador de reserva pueden participar en la Fase de Reacción. Las unidades del Jugador en Fase que están señaladas con un marcador de reserva, más las unidades de clase blindados que estén señaladas con un marcador de explotación o que hayan sido activadas por una Acción Especial pueden participar en la Fase de Penetración.

7.2 FASE DE REACCIÓN

El Jugador No en Fase puede mover unidades amigas señaladas con un marcador de reserva hasta su asignación de movimiento completa, a un área no disputada o para reforzar un área disputada, pero no puede usarlas para crear un área recién disputada. No hay combate en la Fase de Reacción. Las unidades en reserva pueden optar por construir defensas en lugar de mover. Se quita el marcador de reserva de cada unidad después de que mueva o construya defensas.

7.3 FASE DE MOVIMIENTO DE PENETRACIÓN

El Jugador en Fase puede mover unidades señaladas con marcadores de reserva y las señaladas con marcadores de explotación, y también puede usar Acciones Especiales para mover otras unidades de clase blindados como unidades de explotación (8.21). Una vez comienza el combate de penetración (7.4), no se permite más movimiento de penetración.

7.31 Restricciones del Movimiento

Las unidades marcadas en reserva pueden hacer un movimiento operacional normal con su asignación de movimiento completa. Las unidades marcadas en explotación sólo pueden mover 1 área y no pueden cruzar un puente volado incluso si es volado por el movimiento pretendido de la unidad, en tal caso la unidad no puede mover en absoluto. Cualquier tipo de unidad puede entrar en áreas disputadas y puede construir defensas en lugar de mover. Las unidades en reserva y en explotación se mueven de una en una, en cualquier orden, entremezclándolas como el Jugador en Fase desee. Después de que la unidad mueva o construya defensas, se quita su marcador de reserva o explotación.

7.32 Áreas Recién Disputadas

Crear áreas recién disputadas está permitido para las unidades en reserva y en explotación. Debe resolverse una ronda de combate obligatoria en la Fase de Combate de Penetración para esas áreas. Las unidades no en fase en estas áreas pueden intentar volar los puentes que el Jugador en Fase intente cruzar (5.35d).

7.4 FASE DE COMBATE DE PENETRACIÓN

Los combates obligatorios y opcionales tal como se describen abajo pueden resolverse en el orden deseado por el Jugador en Fase.

7.41 Combates Obligatorios

Se resuelve una ronda de combate en áreas recién disputadas que resultaron de la Fase de Movimiento de Penetración. Esta ronda de combate se resuelve según el procedimiento de combate (6.2) sin que requiera una Acción Especial.

7.42 Combates Opcionales

Además, las áreas ya disputadas pueden resolver una ronda de combate, usando el procedimiento de combate (6.2), si el Jugador en Fase gasta una Acción Especial para volver a combatir en el área (8.22).

8.0 ACCIONES ESPECIALES Y FUNCIONES DE ESTADO MAYOR

8.1 REGLAS GENERALES

Las Acciones Especiales vienen en dos tipos, reutilizables y de un solo-uso. También hay un recurso de estado mayor del mando que puede ser usado para realizar Funciones de Estado Mayor (8.3).

- **Acciones Especiales Reutilizables:**



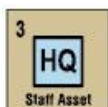
representan la influencia en el mando del jugador y puede afectar a unidades de cualquier Escala(s) Superior amiga. Están representados en el juego como bloques de madera que tienen pegadas una etiqueta de Acción Especial. Se mueven al Recuadro de Usados después de su uso, y regresan automáticamente al Recuadro de Disponibles en la Fase de Refuerzos, saltando el proceso de la taza de selección.

- **Acciones Especiales un solo-uso:**



representan la influencia en el mando de los jefes de la Escala Superior del jugador y sólo pueden afectar a unidades de la Escala Superior correspondiente. Están representadas en el juego como eventos, que se ponen en el Recuadro de Eliminados después de su uso. Se puede usar cualquier tipo para realizar una función cualquiera descrita en la sección de las reglas 8.2. Una Acción Especial de un solo-uso no cuenta contra el 1 evento permitido por batalla.

- **Recurso de Estado Mayor del Mando:**



representa el estado mayor (HQ) del jugador trabajando fuera de escena en un esfuerzo real para liberar recursos adicionales para el jugador y cuando está disponible puede ser usado para cualquier Función de Estado Mayor indicado en la sección 8.3.

8.2 USOS DE LA ACCIÓN ESPECIAL (véase también 14.61)

8.21 Realizar Movimiento de Penetración (Fase de Penetración)

Cada Acción Especial gastada permite a una unidad de clase blindados (solamente) con suministro en buen orden que no haya movido aún en esta fase mover en la Fase de Movimiento de Penetración, moviendo como una unidad marcada en explotación (sólo 1 área—véase 7.31).

8.22 Realizar Combate de Penetración (Fase de Penetración)

Cada Acción Especial gastada permite a una área ya disputada poder resolver una ronda de combate en ella durante la Fase de Combate de Penetración amiga. Esta área no puede haber resuelto ya una ronda de combate en esa misma Fase de Combate de Penetración.

8.23 Reforzar una Batalla (Fase de Combate o Penetración)

Cada Acción Especial gastada permite a una unidad en buen orden desde un área no disputada adyacente reforzar un combate declarado (sólo Defensor). Esta unidad de refuerzo no puede violar el apilamiento, no puede reforzar una batalla que sólo implique recursos (4.35), y no puede ser designada como la unidad punta a menos que la unidad punta original sea eliminada.

8.24 Retirada antes del Combate (Fase de Combate o Penetración)

Cada Acción Especial gastada permite al Defensor (solamente) en un combate declarado retirar todas sus unidades según la regla 6.6, excepto que las unidades en retirada no quedan desordenadas. El Atacante deberá esperar la decisión del Defensor antes de asignar recursos. El Atacante gana una oportunidad de explotación (6.8) si se hace tal retirada.

8.25 Reorganizar las Tropas (Fase de Admin.)

Cada Acción Especial gastada en una Fase de Administración permite al jugador designar 1 área con suministro cualquiera. Todas las unidades amigas marcadas como desordenadas o en recuperación dentro del área designada y todas las áreas adyacentes

se recuperan completamente y quitan sus marcadores de desorden y recuperación.

8.26 Adquirir Reemplazos de Calidad (Fase de Administración)

Cada Acción Especial gastada en una Fase de Administración permite al jugador elegir una unidad reducida (de cualquier clase de unidad) para que reciba 1 paso de reemplazos, incluso si el paso de reemplazo es de élite.

8.27 Redirigir una Unidad de Refuerzo (Fase de Refuerzo)

Cada Acción Especial gastada en la Fase de Refuerzos permite a una unidad de refuerzo ser colocada en cualquier área de entrada controlada-amiga o controlada-enemiga vacía apropiada (14.2) fuera de sus áreas de entrada indicadas.

8.3 FUNCIONES DE ESTADO MAYOR

(véase también 14.62)

El recurso de estado mayor del mando, cuando está en el Recuadro de Disponibles, puede ser usado para realizar 1 de las Funciones de Estado Mayor de abajo en la Fase de Administración, sin restricciones de Escala Superior, después de lo cual se pone en el Recuadro de Usados y se recicla como cualquier otro recurso.

8.31 Reemplazos Encontrados

Puede añadirse un paso de reemplazos no-élite a cualquier unidad de clase infantería (solamente) con suministro.

8.32 Inteligencia

Se elige 1 unidad enemiga cualquiera, en cualquier lugar del mapa y en cualquier estado de suministro, que queda revelada hasta el final de la Fase de Administración.

8.33 Reservas a Disposición

Se señala cualquier unidad válida (14.7) con un marcador de reserva apropiado y disponible.

9.0 FASE DE SUMINISTRO

9.1 SECUENCIA

Los pasos siguientes ocurren en esta Fase, en el orden indicado. Ambos jugadores están implicados en cada uno de estos pasos y pueden resolver sus partes simultáneamente.

a) Verificar el control de las áreas.

b) Determinar el estado de suministro y ajustar los marcadores de desorden.

c) Realizar chequeos de moral para unidades sin suministro del Jugador en Fase y quitar los marcadores apropiados.

9.2 VERIFICAR EL CONTROL DE LAS ÁREAS



Ambos jugadores chequean cada área para verificar que el control es intuitivamente claro para ellos; en otro caso el área es señalada con un marcador de control por la cara apropiada (el último ocupante en solitario).

9.3 DETERMINAR EL ESTADO DE SUMINISTRO Y AJUSTAR LOS MARCADORES DE DESORDEN

9.31 Trazar una Ruta de Suministro

El suministro es chequeado por ambos jugadores en la Fase de Suministro de cada jugador. El estado de suministro de una unidad o área continúa válido hasta la siguiente Fase de Suministro. Se traza una ruta de suministro desde cualquier unidad amiga o área amiga controlada dada hacia cualquier fuente de suministro válida (14.9).

a) La ruta de suministro se traza a través de áreas controladas- amigas, y sólo puede trazarse sobre un puente volado si la unidad/área que la traza está adyacente a ese puente volado.

b) Una ruta de suministro puede trazarse saliendo de áreas controladas-enemigas pero nunca entrando ni atravesándolas.

c) El suministro siempre puede ser trazado entrando o atravesando áreas amigas-controladas ocupadas, independientemente de las unidades enemigas.

9.32 Marcar el Estado de Suministro



Las unidades y áreas que no pueden trazar una ruta de suministro válida están sin suministro y se pone sobre ellas un marcador de sin suministro. Los marcadores de sin suministro se quitan de las

unidades y áreas que fueron marcadas con anterioridad como sin suministro y que ahora pueden trazar una ruta de suministro válida.

9.33 Efectos sobre Unidades que están Sin Suministro y/o Desordenadas

a) Las unidades sólo pueden mover 1 área en una Fase de Movimiento, cumpliendo con la regla 5.34 cuando corresponda.

b) Las unidades no pueden construir defensas ni ser puestas en reserva.

c) Las unidades tienen un modificador de -1 al Número de Éxito cuando disparan y cuando hacen un chequeo de moral. Estos modificadores son acumulativos cuando una unidad está sin suministro y desordenada.

d) Las unidades desordenadas (solamente) no pueden atacar. Pueden defender con el modificador del Número de Éxito especificado en (c) arriba.

9.34 Efectos del Sin Suministro Adicionales

a) A las unidades no se les puede asignar recursos.

b) Las unidades deben hacer un chequeo de moral al final de la Fase de Suministro amiga, causando el fallo que una unidad quede desordenada, pierda 1 paso, o se rinda (9.4).

c) Los marcadores de desorden no pueden ser ajustados favorablemente (9.35).

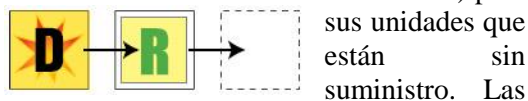
d) Las áreas y unidades no pueden verse afectadas por eventos amigos, Acciones Especiales, Funciones de Estado Mayor, o funciones de ingenieros.

9.35 Ajuste de Marcadores de Desorden

Para todas sus unidades desordenadas o en recuperación que puedan trazar una ruta de suministro (9.1), ambos jugadores quitan todos los marcadores de recuperación y luego vuelven los marcadores de desorden por la cara de “recuperación”.

9.4 CHEQUEOS DE MORAL PARA UNIDADES SIN SUMINISTRO

El Jugador en Fase (solamente) hace un chequeo de moral (con el modificador de sin suministro de -1 del Número de Éxito) para



Las unidades que fallan ese chequeo que están en buen orden o recuperándose quedan desordenadas. Las unidades que fallan ese chequeo que ya están desordenadas sufren una pérdida de paso. Las unidades veteranas desordenadas que sacan un 10 o las unidades de reclutas desordenadas que sacan un 8-10 se rinden y son eliminadas independientemente de los pasos que les queden. Las unidades desordenadas con una calidad de tropa actual de élite no se rinden, aunque aún sufren una pérdida de paso con un chequeo de moral fallido si estaban desordenadas.

9.5 QUITAR MARCADORES APROPIADOS

Ambos jugadores quitan del mapa todos los marcadores de defensas que estén en áreas disputadas, todos los bloqueos de carretera y todos los bloqueos defendidos; todos los marcadores de asalto por río y todos los marcadores de explotación más todos los marcadores de reserva del Jugador No en Fase.

10.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

Los jugadores de wargames necesitan más juegos en los que sea fácil meterse, que sean divertidos de jugar, de menor duración y que transmitan una buena sensación histórica, pero que a la vez sean lo suficientemente estimulantes como para garantizar la rejugabilidad.

Lo anterior describe tanto mis sentimientos como jugador como los objetivos que propongo como diseñador de la serie **FAB**. El objetivo con mis diseños es que sean divertidos, efectivos y apropiados, puesto que esas son las cualidades que quiero cuando juego a wargames. Muchos de los detalles subyacentes de la guerra se han abstraído en **FAB**, pero se tuvieron en cuenta en el sistema de juego para conservar la atmósfera apropiada. Las decisiones a

múltiples niveles, con las consecuencias de cada decisión, son cosas que hacen para mí que un juego sea divertido. Los jugadores tendrán que hacer frente a muchas de estas decisiones en cada turno.

Mi enfoque intenta ponerte en el papel de un comandante de campo, y que tengas que decidir dónde dirigir tu esfuerzo principal. Debes priorizar y asignar los preciados efectivos y Acciones Especiales a las unidades y batallas que estimes más cruciales, aunque todas tus unidades te estén suplicando esos limitados recursos.

Un importante obstáculo para la serie era mitigar la suerte. Debido al bajo número de bloques, los efectos de combate tenían que cambiar con respecto al sistema de juego de bloques estándar, en el que cada impacto obtenido reduce una unidad. Permitiendo al atacante suspender un ataque si sufría más de un impacto, y permitiendo al defensor desviar impactos perdiendo defensas y retirándose, y permitiendo a ambos bandos la opción de sufrir impactos eliminando recursos asignados, se obtuvo el éxito en cuanto a que las unidades se desintegraran más gradualmente. Todavía es posible que el atacante inflija múltiples impactos al defensor, pero esto queda mitigado por el número de veces en las que no inflige ningún daño a las unidades defensoras porque se han retirado y/o son protegidas por la pérdida de sus marcadores de defensas.

Las defensas representan una mayor calidad de obras defensivas que el simple pozo de tirador excavado por cada soldado antes de irse a dormir esa noche. Representan tropas defensoras usando sacos de arena, alambradas, minas y los recursos naturales a mano para fortificar una posición defensiva, y que eran a menudo construidos rápidamente por los ingenieros de combate

asignados a tal propósito. Las posiciones eran muy beneficiosas para el contacto inicial con el enemigo. Una vez las posiciones defensivas eran reveladas, a menudo eran de menor valor. Una decisión que no encajaba en el diseño era mostrar boca arriba los recursos y eventos. La necesidad de esta decisión fue simplemente para agilizar el juego. Si los recursos se mostraban invertidos, la inteligencia limitada iría en contra de ambos bandos, y la partida se retrasaría cuando el propietario de los recursos y eventos tuviera que mirarlos él mismo para buscar el que quisiera jugar. Si ambos jugadores estáis de acuerdo, os animo a que juguéis con ellos ocultos, pero no esperéis que la partida sea tan rápida.

Espero que todos disfrutéis jugando a este juego tanto como yo lo he hecho refinando sus diversos sistemas. Si tienes alguna idea para otra batalla y te gustaría que se le aplicara el sistema **FAB**, o si tienes alguna pregunta sobre las reglas, escribe por favor a:

Rick27707@aol.com

Únete también a nuestras discusiones sobre la serie **FAB** en:

www.consimworld.com

o

www.boardgamegeek.com

(Este reglamento se ha actualizado para FAB: Golan '73 . Las correcciones oficiales para la serie a fecha de septiembre de 2016 han sido incluidas en el texto. N. del T.)
